Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 5133-5142
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Halang Rintang pada Anak Usia Dini

Mallevi Agustin Ningrum[1]✉, Lischa Dwi Christin Niya Ningrum[2], Maziyatul Hamidah[3]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia[1,2,3]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i4.4868

Abstrak
Kemampuan motorik kasar merupakan salah kemampuan yang dikembangkan pada pendidikan anak usia dini. Perkembangan motorik kasar memiliki tingkat penting yang setara dengan perkembangan aspek lainnya, oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kemampuan untuk membantu mengembangkan dan melatih keterampilan motorik anak di lembaga pendidikan anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui penggunaan permainan halang rintang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan mengacu pada pendekatan Kemmis dan McTaggart. Tahap penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, kegiatan permainan halangrintang dijalankan dengan pendekatan berurutan, di mana setiap anak secara berurutan mencoba permainan. Meskipun demikian, hasil dari siklus pertama belum mencapai target yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada siklus kedua dengan mengadopsi pendekatan kompetisi, di mana dua lintasan permainan dibentuk untuk dimainkan oleh sepasang anak. Hasil dari tindakan pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang sesuai dengan target yang telah direncanakan dalam kemampuan motorik kasar.
Kata Kunci : *permainan halang rintang; motorik kasar; anak usia dini*

Abstract
Gross motor skills are one of the abilities developed in early childhood education. Gross motor development has an important level that is equivalent to the development of other aspects, therefore, educators need to have the ability to help develop and train children's motor skills in early childhood education institutions. The aim of this research is to improve gross motor skills through the use of obstacle games. The method used in this research is classroom action research, referring to the Kemmis and McTaggart approach. The research stage involves planning, implementing actions, observing, and reflecting. The research was carried out in two cycles. In the first cycle, the obstacle course game activity was carried out using a sequential approach, where each child sequentially tried the game. However, the results of the first cycle did not reach the targets that had been set. Therefore, the researchers made improvements in the second cycle by adopting a competition approach, where two game paths were formed to be played by a pair of children. The results of the actions in the second cycle showed an increase in accordance with the planned target in gross motor skills.
Keywords: *obstacle game; gross motoric; early childhood*

✉ Corresponding author : Mallevi Agustin Ningrum
Email Address : malleviningrum@unesa.ac.id (Surabaya, Indonesia)
Received 25 June 2023, Accepted 16 September 2023, Published 16 September 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

Pendahuluan

Berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan sebelum pendidikan dasar yang bertujuan untuk membimbing setiap anak mulai dari kelahiran hingga usia enam tahun (0-6 tahun). Pendekatan ini dilakukan melalui rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Diroktorat PAUD, 2015). Pendidikan anak usia dini berusaha untuk membantu meletakkan dasar serta membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya."(Kemendikbud, 2015). Oleh karena itu hendaknya PAUD mampu mengembangkan potensi dan seluruh aspek perkembangan anak sehingga anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Dari berbagai aspek perkembangan yang dikembangkan pada PAUD salah satunya adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar memacu kemampuan anak saat sedang melakukan aktivitas dengan otot-otot besarnya, seperti lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif (Endang, 2018, p. 14). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) mengindikasikan bahwa pada usia 5-6 tahun, anak diharapkan mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelincahan, kekuatan, keseimbangan, dan kelenturan (Shankarappa & Mullins, 2013). Perkembangan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan, seperti orang dewasa. Perkembangan motorik kasar mempunyai proporsi yang sama pentingnya dengan perkembangan aspek lainnya sehingga pendidik harus siaga membantu mengembangkan dan melatih kemampuan motorik anak dilembaga pendidikan anak usia dini (Amini et al., 2020). Menurut Asmudin dkk, juga menuturkan pentingnya motorik kasar karena pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat membantu pertumbuhan fisik pada anak, meningkatkan keseimbangan tubuh anak, melatih kelenturan, kecepatan, dan kelincahan, melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki, dan membantu perkembangan kemampuan melompat dengan satu kaki (Asmuddin et al., 2022). Namun kenyataannya masih banyak dijumpai beberapa sekolah yang kurang dalam menstimulus motorik kasar anak, sehingga anak kurang dalam kemampuan motorik kasarnya.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 6-25 Maret 2023 diperoleh pengamatan bahwa kegiatan pembelajaran di TKN Pembina 1 Gedeg pada kelompok B1 Fokus pembelajaran lebih difokuskan pada kegiatan akademis di dalam kelas, seperti menulis, membaca, dan berhitung, sehingga pemberian stimulasi untuk kemampuan motorik kasar masih kurang. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas, yang menyatakan bahwa stimulasi untuk kemampuan motorik kasar jarang diberikan. Kegiatan stimulasi motorik kasar hanya terbatas pada kegiatan mingguan, seperti senam. Berdasarkan penguatan juga ditemukan fakta bahwa dari 20 siswa sebanyak 15 anak mengalami hambatan pada kemampuan motorik kasarnya. Anak belum mampu menunjukkan gerakan-gerakan misalnya berjalan jongkok, berdiri satu kaki dan sebagainya. Guru memperkenalkan atau menunjukkan gerakan-gerakan tersebut di kelas, tetapi masih banyak anak yang belum sepenuhnya menguasai gerakan-gerakan tersebut. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pelaksanaan kegiatan yang kurang maksimal, ketersediaan alat yang tidak memadai, dan kurangnya motivasi dari guru dalam melaksanakan kegiatan motorik kasar.

Dari situasi yang telah dijelaskan, diperlukan usaha untuk memperbaiki melalui pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak. Dalam proses pendidikan anak usia dini, pendidik perlu menunjukkan kreativitas dan inovasi yang lebih tinggi dalam merancang pembelajaran (Kayvan, 2022). Salah satu upaya yang akan dilakukan adalah melalui kegiatan fisik. Anak-anak akan terlibat dalam aktivitas ini melalui bermain, yang seharusnya tidak hanya menjadi aktivitas fisik rutin, tetapi juga menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan mengajarkan olahraga secara tidak langsung (Khomaeny et

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

al., 2020). Diharapkan bahwa melalui bermain, anak-anak dapat mengalami stimulasi yang optimal dalam perkembangan motorik kasar.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain maka apabila kegiatan tertentu yang dilakukan sambil bermain akan menjadikan anak belajar sesuai taraf perkembangannya, karena pada usia ini anak masih suka bermain (Montalu, 2020, p. 15). Begitu juga menurut Rozana, Metode bermain sangat sesuai untuk diterapkan pada anak usia dini, karena pendekatan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menerima dan merespons stimulus yang diberikan oleh guru sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Rozana & Bantali, 2020). Dengan menghadirkan berbagai variasi permainan halang rintang, anak-anak akan merasa tertarik dan senang, dan mereka akan dapat menguasai keterampilan khususnya kelincahan secara optimal. Semua ini akan memiliki makna yang signifikan bagi perkembangan anak (Audina & Sutapa, 2020).

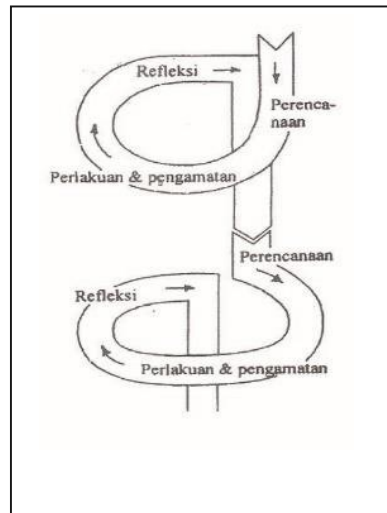
Dalam penelitian ini akan diterapkan permainan halang rintang untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B1 TKN Pembina 1 Gedeg. Permainan halang rintang merupakan suatu aktivitas fisik di mana penyelenggaraannya disengaja untuk menjadi lebih sulit dengan menempatkan berbagai macam benda sebagai hambatan. Dengan melewati berbagai rintangan dalam permainan ini, anak-anak akan mendapatkan stimulasi yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar mereka (Kartini, 2021). Menurut Rahayu, Bermain "halang rintang" adalah sebuah aktivitas bermain dari titik awal hingga mencapai garis finish dengan melewati berbagai rintangan. Misalnya, anak-anak harus berjalan dengan berjinjit sambil membawa bola di atas entong, melangkah melalui rangkaian karet gelang yang diatur sebagai rintangan, dan melompat zig-zag di atas simpai. Permainan ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, terutama dalam hal motorik kasar (Rahayu, 2013).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, kegiatan permainan halang rintang yang akan diadakan di TKN Pembina 1 Gedeg Mojokerto bertujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan fokus pada 4 komponen motorik kasar yaitu kekuatan, keseimbangan, kelincahan dan koordinasi. Adapun contoh rintangan yang harus dilalui anak saat bermain halang rintang dibagi beberapa pos seperti, pada pos 1: untuk melatih kekuatan kaki, rintangan yang harus dilalui anak adalah anak harus berjalan dengan menginjak karpet dan memindahkan karpet tersebut, pos 2 : untuk melatih keseimbangan anak harus berjalan melewati papan titihan, pos 3 : untuk melatih kelincahan, anak berlari zigzag melewati kursi dan pada pos 4: untuk melatih koordinasi, anak harus menendang bola ke dalam gawang. Peneliti juga berencana memodifikasi permainan halang rintang dengan model permainan turnamen atau kompetisi sehingga anak akan lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini melalui penerapan permainan halang rintang.

Metodologi

Metode penelitian merupakan suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi dengan tujuan dan fungsi yang telah ditentukan sebelumnya (Akhiyati, 2020). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah pada kelompok B1 TKN Pembina 1 Gedeg, di mana kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik atau optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia dini melalui penggunaan permainan halang rintang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart di mana setiap siklus penelitian mengikuti langkah-langkah sistematis sesuai dengan prinsip-prinsip dan aturan penelitian (Pahenra et al., 2021). Tahapan-tahapan penelitian dalam model Kemmis dan McTaggart terdiri dari: (1) perencanaan (planning), (2) tindakan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

(action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection)(Arikunto, 2020, p. 23). Empat tahap tersebut dapat diilustrasikan melalui Gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & McTaggart.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Dengan menggunakan metode observasi, peneliti secara langsung mengamati kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan halang rintang. Hasil dari kegiatan ini dicatat dalam lembar observasi dengan menggunakan tanda checklist (√) (Septiana, 2014). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini telah ditetapkan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator. Kriteria keberhasilan tersebut adalah bahwa setiap anak minimal harus mencapai skor 9 atau perkembangan sesuai harapan (BSH) untuk bermain. Secara keseluruhan, diharapkan 80% anak dapat mencapai perkembangan sesuai harapan (BSH) dalam kegiatan tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah dan menganalisis data berupa angka yang terkumpul dari peningkatan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas permainan halang rintang (Purnama, 2020, p. 13). Aspek kemampuan motorik kasar yang diobservasi meliputi kekuatan, keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi saat mereka melewati jalur permainan halang rintang. Berikut rumus ketuntasan individual:

$$Persentasi = \frac{Jumlah\ skor\ perolehan}{Jumlah\ aspek\ yang\ diamati} \times 100$$

Hasil interpretasi data perkembangan motorik kasar anak didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh dari lembar observasi perkembangan motorik anak sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Perkembangan Motorik Kasar

No	Skor	Persentase	Kategori
1	13-16	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	9-12	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	5-8	26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)
4	1-4	01% - 25%	Belum Berkembang (BB)

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

Rumus penentuan kriteria penilaian untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal pada perkembangan motorik kasar anak adalah sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Jumlah\ anak\ yang\ mendapatkan\ Skor\ \geq BSH}{Jumlah\ Seluruh\ anak} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria Perkembangan Motorik Kasar anak

Skor	Kategori	Kriteria
13-16	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak mampu melewati pos 1-4 dengan sangat lincah tanpa terlihat ragu sama sekali
9-12	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak mampu melewati pos 1-4 dengan cukup lincah namun masih terlihat sedikit kaku.
5-8	Mulai Berkembang (MB)	Anak mulai mampu melewati pos 1-4 namun dengan pelan pelan dan terlihat masih ragu dan kaku
1-4	Belum Berkembang (BB)	Anak belum mampu melewati pos 1-4 atau anak melewati pos 1-4 namun dengan bantuan guru.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung 2 siklus pada setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu : tahap perencanaan, pelaksaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil pada siklus 1 dimulai pada Perencanaan Tindakan, Dalam tahap ini peneliti melakukan diskusi bersama guru kelas untuk mendesain lintasan yang digunakan dalam permainan halang rintang selain itu peneliti juga menyiapkan alat serta bahan dalam permainan. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan Kegiatan, Pada tahap pelaksanaan siklus 1 anak kelompok B1 diajak untuk keluar kelas saat kegiatan awal untuk melakukan permainan halang rintang, berikut adalah tahap pelaksanaan permainan halang rintang :a) Guru mengondisikan anak dengan berbaris di luar kelas, b) Kemudian, guru memulai apersepsi dengan memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu permainan halang rintang, dan menyampaikan aturan main kepada anak-anak, c) Guru menunjukkan secara langsung bagaimana cara bermain permainan halang rintang, d) Anak satu persatu melakukan kegiatan permainan halang rintang yang terdiri dari 4 pos kegiatan sebagai berikut, Pos 1 : anak berlari dengan memindahkan boneka Pos 2 : anak berjalan dengan memindahkan tisu dengan satu kaki, Pos 3 : anak melompat sesuai arah sepatu, Pos 4 : anak menendang bola ke arah gawang, e) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan melakukan gerakan-gerakan ringan serta melakukan refleksi seperti menanyakan bagaimana perasaan ketika melakukan kegiatan ini, selanjutnya guru juga dapat memberi motivasi dan apresiasi berupa kalimat pujian ataupun reward kepada anak yang sudah berhasil dalam permainan.

Setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan, selanjutnya dilanjutkan dengan tahap pengamatan. Berikut adalah hasil observasi kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain halang rintang :

Tabel 3. Hasil Observasi Motorik Kasar Siklus 1

Kategori	Jumlah anak	
	Frekuensi	Presentasi
Berkembang sangat baik	10	50%
Berkembang sesui harapan	5	25%
Mulai berkembang	3	15%
Belum berkembang	2	10%
Total	20	100%

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

Hasil observasi pada siklus 1 dapat diketahui perkembangan fisik motorik kasar anak pada kategori Berkembang sangat baik sejumlah 10 anak, kategori berkembang sesuai harapan 5 anak. Kategori mulai berkembang 3 anak, dan pada kategori belum berkembang ada 2 anak. Pada siklus 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang namun belum memenuhi keberhasilan dalam tindakan karena pada kategori BSB dan BSH sejumlah 10 dan 5 anak atau 75%. Sedangkan kriteria keberhasilan motorik kasar anak adalah >80%.

Tahap terakhir siklus 1 adalah tahap refleksi. Hasil refleksi pada siklus 1 adalah sebagai berikut : 1) Masih ada anak yang belum tertarik untuk mengikuti kegiatan permainan beberapa anak memerlukan motivasi dalam kegiatan. 2) Anak-anak yang melakukan kegiatan bermain halang rintang masih banyak yang belum benar guru langsung membenarkan memberi contoh langsung ke anak gerakan yang benar. Misalnya pada waktu anak memindahkan tisu dengan satu kaki anak masih banyak yang belum bisa, ketika memindahkan boneka dari keranjang satu ke keranjang lainnya anak anak belum mampu melakukan dengan lincah. anak cenderung tergesa gesa dan tidak sesuai aturan melakukan kegiatan ini tanpa memperhatikan peraturan permainan yang ditetapkan oleh guru. 3) Guru dalam menyampaikan materi permainan masih belum dapat memotivasi anak untuk melakukan permainan halang rintang. 4) Waktu yang dibutuhkan ketika bermain cukup lama.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus 1, maka dari itu perlu adanya perbaikan atau rencana tindak lanjut yang dilakukan. Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan yaitu : 1) Mendesain ulang rintangan pada permainan halang rintang. 2) Memberikan motivasi lebih dengan memberi reward anak yang dapat melakukan permainan dengan baik dan benar. 3) Melakukan permainan halang rintang dengan model kompetisi jadi guru menyiapkan 2 lintasan karena anak melakukan permainan dengan berpasangan.

Setelah melakukan refleksi pada siklus 1 peneliti melanjutkan penelitian pada siklus 2. Adapun hasil dari siklus 2 dimulai dari tahap perencanaan tindakan. Perencanaan tindakan siklus 2 peneliti didasarkan pada evaluasi dan rencana tindak lanjut pada siklus 1. Guru melaksanakan siklus 2 dengan mendesain ulang setiap pos pada permainan halang rintang, menyiapkan alat dan bahan serta melakukan diskusi dengan guru kelas untuk menentukan waktu pelaksanaan siklus 2.

Pada tahap pelaksanaan siklus 2 anak kelompok B1 diajak untuk keluar kelas saat kegiatan awal untuk melakukan permainan halang rintang, berikut adalah tahap pelaksanaan permainan halang rintang : 1) Guru mengondisikan anak dengan berbaris di luar kelas. 2) Selanjutnya guru melakukan apersepsi mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang permainan halang rintang dan menyampaikan aturan main. 3) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara bermain permainan halang rintang. 4) Anak satu persatu melakukan kegiatan permainan halang rintang yang terdiri dari 5 pos kegiatan sebagai berikut, Pos 1 : anak berjalan dengan memindahkan playmat, Pos 2 : anak berjalan melewati papan titian, Pos 3 : anak berlari zigzag melewati kursi, Pos 4 : anak menendang bola ke arah gawang. 5) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan pendinginan dengan melakukan gerakan-gerakan ringan serta melakukan refleksi seperti menanyakan bagaimana perasaan ketika melakukan kegiatan ini, selanjutnya guru juga dapat memberi motivasi dan apresiasi berupa kalimat pujian ataupun reward kepada anak yang sudah berhasil dalam permainan.

Setelah melakukan tahap perencanaan dan pelaksanaan, peneliti melanjutkan pada tahap pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus 2 anak kelompok B1 tampak antusias dalam mengikuti kegiatan permainan halang rintang. Tabel 4 disajikan hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain halang rintang.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

Hasil observasi pada siklus 2 dapat diketahui perkembangan fisik motorik kasar anak pada kategori berkembang sangat baik 15 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak. Kategori mulai berkembang 1 anak, dan 0 anak pada kategori belum berkembang.

Tabel 4. Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Siklus 2

Kategori	Jumlah anak	
	Frekuensi	Presentasi
Berkembang Sangat baik	15	75%
Berkembang Susuai Harapan	4	20%
Mulai Berkembang	1	5%
Belum Berkembang	0	0%
Total	20	100%

Tahap terakhir dari siklus 2 adalah refleksi. Hasil refleksi pada siklus 2 adalah sebagai berikut : 1) Semua anak mengikuti kegiatan permainan halang rintang dengan antusias, 2) Tidak membutuhkan waktu lama dalam melakukan permainan ini. Berdasarkan hasil refleksi tersebut , dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus 2 kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang baik yaitu 95% dan memenuhi kriteria keberhasilan dalam tindakan dalam penelitian ini yaitu>80 %.

Pembahasan

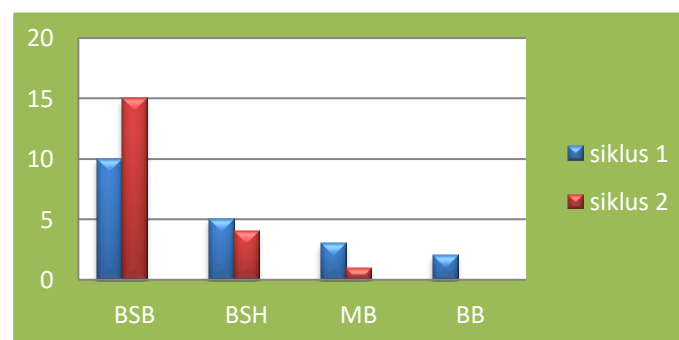
Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan pengamatan awal guna mengevaluasi ketrampilan motorik kasar anak-anak dalam kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TKN Pembina 1 Gedeg. Kegiatan pengamatan awal ini berlangsung dari tanggal 6 hingga 25 Maret 2023. Hasil pengamatan mengenai ketrampilan awal anak sebelum tindakan akan digunakan sebagai tolok ukur untuk membandingkan dengan hasil yang dihasilkan setelah tindakan dilakukan untuk meningkatkan ketrampilan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang mencakup aktivitas otot-otot besar, seperti berjalan dan menggerakkan lengan (Santrock. J.W., 2007). Kemampuan motorik kasar merupakan aspek yang melibatkan keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, ketepatan, dan kelincahan, yang berperan sebagai pemicu dalam berbagai aktivitas olahraga atau latihan fisik (Hidayanti, 2013). Pada penelitian ini hanya berfokus kepada aspek kekuatan, kelincahan dan keseimbangan motorik kasar anak.
Dalam penelitian ini, diharapkan akan menunjukkan perbandingan hasil kemampuan motorik kasar anak sebelum tindakan dan setelah tindakan. Peningkatan kemampuan diharapkan terlihat secara signifikan setelah dilakukan tindakan (Untariana & Sugito, 2022).

Hasil observasi pada siklus 1 dapat diketahui perkembanagan fisik motorik kasar anak pada kategori Berkembang sangat baik sejumlah 10 anak, kategori berkembang sesuai harapan 5 anak. Kategori mulai berkembang 3 anak, dan pada kategori belum berkembang ada 2 anak. Pada siklus 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak sudah berkembang namun belum memenuhi keberhasilan dalam tindakan karena pada kategori BSB dan BSH sejumlah 10 dan 5 anak atau 75%. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada siklus 1 mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti berencana melanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus 2.

Pada fase siklus pertama, secara garis besar, proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya. Namun, saat pelaksanaannya, beberapa tantangan muncul, termasuk kesulitan peneliti dalam mengembangkan model permainan yang mengakibatkan pembatasan waktu selama sesi bermain. Selain itu, kemampuan peneliti dalam menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif selama permainan juga belum optimal. Beberapa anak juga mengalami rasa malu dan enggan untuk mencoba permainan. Setelah setiap tahap tindakan, peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk membahas hasil pengamatan yang telah dilakukan. Hasil dari diskusi ini kemudian digunakan sebagai bahan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

untuk merenung dan mengidentifikasi area perbaikan yang diperlukan dalam siklus berikutnya (Pahenra et al., 2021). Solusi untuk mengatasi kendala yang terjadi di siklus I peneliti mendesain ulang rintangan pada permainan halang rintang, Memberikan motivasi lebih dengan memberi reward anak yang dapat melakukan permainan dengan baik dan benar, Melakukan permainan halang rintang dengan model kompetisi.

Hasil observasi pada siklus 2 dapat diketahui perkembangan fisik motorik kasar anak pada kategori berkembang sangat baik 15 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak. Kategori mulai berkembang 1 anak, dan 0 anak pada kategori belum berkembang. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus 2 kemampuan motorik kasar anak sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 95% . Pelaksanaan siklus kedua didasari oleh peningkatan yang telah diupayakan sebelumnya. Perkembangan keterampilan motorik kasar anak mengikuti prinsip dari Teori Dynamic System, di mana pembangunan kemampuan motorik kasar anak bergantung pada kemampuan mereka untuk memersepsi lingkungan yang memotivasi (Suryana, 2023, p. 153) Konsep ini sejalan dengan memberikan demonstrasi dan latihan kepada anak-anak, memberikan panduan saat anak-anak menghadapi kesulitan, serta memberikan dorongan dan penghargaan positif. Dengan cara ini, anak-anak belajar melalui pengamatan visual untuk menirukan gerakan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana bermain yang menggembirakan bagi anak-anak dan membantu mengoptimalkan perkembangan keterampilan motorik mereka (Munawwarah, 2021). Grafik yang bawah ini memvisualisasikan peningkatan yang konsisten pada keterampilan motorik kasar anak dari siklus pertama ke siklus kedua.

Gambar 2. Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data yang tercantum dalam grafik di atas, dapat diamati perbandingan hasil kemampuan motorik kasar anak antara siklus pertama dan siklus kedua. Sebelum pelaksanaan tindakan, kemampuan motorik kasar anak belum mencapai titik optimal, terutama dalam hal aspek kekuatan fisik. Kondisi ini diakibatkan oleh kurangnya aktivitas fisik seperti bermain yang dapat merangsang perkembangan motorik anak. Selain itu, saat melibatkan diri dalam kegiatan senam, anak-anak mengalami kelelahan lebih cepat karena mereka merasa bosan dengan gerakan yang diulang-ulang setiap minggu.

Permainan halang rintang yang menjadi objek penelitian ini merupakan suatu jenis permainan yang terdiri dari 4 pos kegiatan bermain, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan halang rintang ini dirancang dengan penuh daya tarik agar anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan dengan kesenangan dan tidak merasa bosan (Tangse & Dimyati, 2021). Dalam lingkungan sekolah, pendidik memberikan arahan dalam bermain dan mengintegrasikan permainan sebagai bagian dari proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, sambil tetap mempertahankan karakteristik inti dari permainan itu sendiri (Bodrova et al., 2013). Dalam upaya untuk mencapai pengalaman belajar yang paling optimal, penting bagi anak-anak untuk berpartisipasi secara

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4868

aktif dalam aktivitas fisik dalam setiap situasi, dan salah satu bentuk aktivitas fisik yang alami bagi anak-anak adalah bermain. Tujuan dari permainan adalah untuk meningkatkan aspek-aspek krusial dalam perkembangan anak, terutama dalam hal kemampuan motorik kasar (Reswari, 2021).

Pada saat melakukan permainan halang rintang, kemampuan motorik kasar anak pada Perkembangan kemampuan motorik kasar anak dalam siklus pertama telah mengalami peningkatan, walaupun terdapat beberapa anak yang masih belum begitu cekatan. Beberapa anak terlihat agak kaku dan ragu-ragu dalam gerakan mereka. Kekuatan anak-anak juga masih tampak kurang, terutama ketika melakukan lompatan, di mana mereka menghadapi kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh. Pada siklus dua terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak. Anak-anak mampu melewati setiap rintangan dalam permainan halang rintang dengan lancar. Mereka dapat berjongkok, menjaga keseimbangan, melompat, berlari zig-zag dan melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan tepat dalam menendang bola masuk ke dalam gawang. Fakta ini dikuatkan oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Ramdani & Azizah, 2019) berdasarkan penelitiannya dapat disimpulkan bahwa melibatkan diri dalam aktivitas bermain dalam konteks permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Abdillah, 2019) juga menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan yang disusun dengan baik dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

Simpulan

Terlihat adanya peningkatan yang nyata dalam kemampuan motorik kasar pada anak-anak dalam kelompok B di TKN Pembina 1 Gedeg. Perkembangan ini dapat diamati melalui hasil aktivitas yang dijalankan oleh anak-anak. Kemampuan motorik kasar anak pada siklus pertama mencapai 75%, dan meningkat lagi menjadi 95% pada siklus kedua. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik anak telah mencapai keberhasilan dan mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan halang rintang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan Kepada Kepala serta dewan guru TKN Pembina 1 Gedeg Kabupaten Mojokerto yang telah banyak membantu dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan PPG Prajabatan Gelombang 1 tahun 2022 yang saling mendukung dan memberi semangat kepada peneliti.

Daftar Pustaka

Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, *8*(2), 138. https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446

Akhiyati, S. (2020). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui permainan melipat pada anak kelompok A di TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(2), 140–149. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31350

Amini, M., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2020). Metode Pengembangan Fisik. In *Pustaka.Ut*. Universitas Terbuka. https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD4202-M1.pdf

Arikunto, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas* (Revisi). Bumi Aksara.

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3429–3438. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068

Audina, S., & Sutapa, P. (2020). Permainan Halang Rintang untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini yang Mengalami Obesitas. *Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 30–37. https://doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20864

Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). *Play and Self-Regulation*.

Diroktorat PAUD. (2015). *Buku panduan kurikulum pendidikan anak usia dini apa, mengapa, dan bagaimana*. Direktorat PAUD.

Endang, S. (2018). *Perkembangan Motorik* (Pertama). UNY Press.

Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *7*(1), 195–200. https://www.neliti.com/id/publications/117598/peningkatan-kemampuan-motorik-kasar-anak-melalui-permainan-bakiak

Kartini, K. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Halang Rintang Pada Kelompok B di RA Nurul Ulum Banjarmasin*. UIN Antasari.

Kayvan, U. (2022). *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak - Google Books*. Synergy Media.

Kemendikbud. (2015). *Pedoman pengenalan kurikulum pendidikan anak usia dini*. Dirjen PAUD Diknas.

Khomaeny, E. F. F., Ulfah, M., & Hamzah, N. (2020). Pengaruh Aktivitas Fisik Dan Lingkungan Alamiah Bagi Daya Tahan Tubuh Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(2), 234. https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.6206

Montalu, B. (2020). *Perainan Anak* (Ketiga). Universitas Terbuka.

Munawwarah, M. (2021). *Meningkatkan Perkembangan Aspek Fisik Motorik Kasar Pada Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Halang Rintang Di RA. Harapan Ibu Aluh-Aluh Kabupaten Banjar* [UIN Antasari]. https://idr.uin-antasari.ac.id/16805/

Pahenra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 2025–2036. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077

Purnama, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.

Rahayu, S. (2013). Aktivitas Bermain Halang Rintang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Salsabilah Surabaya. *PAUD Teratai*, *2*(1), 1–9.

Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 494. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407

Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 17–29. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182

Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulus Perkembangan Anak Usia Dini*. Edu publiser (Anggota IKAPI).

Santrock. J.W. (2007). *Perkembangan anak*. PT. Erlangga.

Septiana, R. (2014). *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Tali Halang Rintang Pada Anak Kelompok B Di TK Angkasa Lanud Adisoemarmo Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014 - UMS ETD-db* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. https://eprints.ums.ac.id/26549

Shankarappa, R., & Mullins, J. I. (2013). Inferring viral population structures using heteroduplex mobility and DNA sequence analyses. *Journal of Virological Methods*, *194*(1–2), 169–177. https://doi.org/10.1016/j.jviromet.2013.08.012

Suryana, D. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana.

Tangse, U. H. M., & Dimyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 9–16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166

Untariana, A. F., & Sugito, S. (2022). Pola Pengasuhan Bagi Anak Berdasarkan Urutan Kelahiran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6940–6950. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2359